

Juomapeli - Täältä tulee DIGIT!

Sisällysluettelo

Juomapeli - Täältä tulee DIGIT!	1
Kuvaus	1
Pelivälineet.....	1
Pelin valmistelu	1
Peli kulku.....	2
Korttien säännöt	2
Pelin päättyminen / Voittaja	3

Kuvaus

- **Pelaajia:** 2-10 (tai enemmän)
- **Kesto:** 20-45 minuuttia (riippuen ryhmän koosta ja pelin nopeudesta)
- **Ikäraja:** 18+
- **Taitotaso:** Vaativa juomapeli kokeneille pelaajille

Pelivälineet

- Yksi **juomalasi** per pelaaja
- Yksi tai useampi **olut** jokaista pelaaja kohden.
 - o (mieluusti vaaleaa olutta, jotta alkoholia ei tule nautittua liikaa)
- **Paljon vodkaa**
- **Korttipakka**

Pelin valmistelu

1. Jaa jokaiselle pelaajalle lasi ja täytä se oluella
2. Pelaajat istuvat pöydän ympärille edessään omat olutlasinsa
3. Sovitaan pelin päättämisehdot (kts. ”**Pelin päättyminen / Voittaja**”)
4. Valitaan pelin aloittaja nostamalla korttia. Suurimman kortin nostanut aloittaa pelin
5. Aloitetaan peli

Peli kulku

Ensimmäinen pelaaja saa valita, huutaako hän ”Täältä tulee DIGIT!” vai nostaako pakasta kortin. Jos pelaaja päättää huutaa ”Täältä tulee DIGIT!”, toimitaan seuraavalla tavalla:

1. Kaikki ottavat nopeasti kulauksen juomastaan
2. Kaikki siirtyvät pöydän alle, kunnes huutanut pelaaja sanoo ”Vaara ohi”
3. Palaa pöydän ääreen ja täytä tyhjäksi jäänyt osuus lasista vodkalla
4. Vuoro siirtyy seuraavalle

Jos pelaaja taas päättää nostaa kortin, toimitaan kortin mukaan. **Korttisääntöjä voidaan soveltaa ja muuttaa haluttaessa.**

Vuoron päätyttyä laseihin kaadetaan vodkaa, kunnes ne ovat taas täynnä. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötäpäivään.

Korttien säännöt

Ässä:

Saat päättää ketkä juovat yhden kulauksen.

Kuningas:

Vain miehet ottavat kulauksen.

Kuningatar:

Vain naiset ottavat kulauksen.

Jätkä:

Pöydän nuorin ottaa kulauksen

10:

Kieltäydy juomasta. Voit säästää kortin ja käyttää myöhemmin. Huom: korttia ei voi käyttää vuorolla, jonka aikana on itse huutanut ”Täältä tulee DIGIT!”

9:

Pelaaja, joka nostaa kortin, saa päättää uuden säännön. Sääntö on voimassa niin kauan, kunnes uusi sääntökortti nostetaan. Rangaistus säännön rikkomisesta on luonnollisesti yksi kulaus.

8:

Kortin nostaja laittaa kätensä pöydälle. Muut, jotka huomaavat sen, seuraavat perässä. Viimeinen juo.

7:

Kortin nostaja saa keksiä haasteen. Häviäjä juo

6:

Kortin nostaja sanoo kategorian (esim. “automerkit”), ja kaikki sanovat vuorollaan jotain siihen sopivaa. Ensimmäinen, joka jää sanattomaksi, juo.

5:

Kortin nostaja valitsee juomakaverin. He juovat

4:

Ryhmäkippis

3:

Muut pelaajat keksivät nostajalle tehtävän. Jos nostaja kieltäytyy tehtävästä, tulee hänen ottaa yksi kulaus.

2:

Kortin nostaja valitsee yhden henkilön, jonka on juotava kaksi kulausta.

Kulauksien jälkeen lasit täytetään.

Pelin päättyminen / Voittaja

Peli päättyy, kun:

- Ensimmäisen pelaaja saavuttaa täysin kirkkaan lasin – hänet kruunataan DIGIT-mestariksi
- Muut pelaajat eivät nouse enää pöydän alta takaisin – voit kruunata itsesi DIGIT-mestariksi (vaikka muut eivät olekaan sitä enää todistamassa)

Muunnelmia:

- Jos joukossanne on kovia juojia, voidaan lasia taas alkaa täyttämään oluella sen muututtua kirkaaksi, ja vastaavasti, kun lasissa on pelkkää olutta, niin vodkalla. Sopikaa etukäteen kierrosmäärä.